

這學期課堂隨著篇章進度，有幸閱讀到系列叢書的第七與第八單元：《主體、心靈、與自我的重構》、《日常生活中的社會運動》，以標題為議題核心，在書中收錄不同專業、不同田野對台灣新自由主義化產生的議題現象與回應，每週也搭配不同講者，用更多元的角度去審視分析這些議題現象。

「個人化、心靈化、多樣化」，叢書總序一段即點出在新自由主義化的社會中，個人主義發揮到極致，家的形成改變、家的意義超越，造成現今世代的人需要找尋到自己的歸屬寄託，身處充滿變動與不確定性的社會中，才能免除長期累積的徬徨焦慮不安。單元之中對這方面的討論，或許是尚未離家的我最有共鳴的，每日的生活情感經驗、與同儕互相分享的日常瑣事，透露出的壓力焦慮迷茫，往往都跟「家」有關係，因此在此報告之中，我想試著以學期習得的觀點，整理審視這些可能被忽略的現象，以課堂比較沒被提及的藝術創作行為作為經驗資料，同時回顧反省我過去在創作論述上的不足。

｜個人經驗

在上大學之後，就讀藝術相關科系，而在創作課程中，作品發想有兩種主要的方式，一種是先進行田野調查，發現議題現象後收斂整理，再將資料用契合的媒材轉化呈現；而另一種是以個人經驗出發，整理融合情感經驗之後，轉化成作品呈現展演。通常老師會先鼓勵我們使用個人情感經驗，以培養藝術家的角度來說，這些過程能幫助我們塑造風格，整理情感也能分辨出不同的關懷議題。而往往在發表時，會發現很多同學以焦慮與壓力為題材，高中升學時的壓力、面對家人控制欲的束縛、對未來的迷茫、科技牢籠引發的焦慮、對生離死別的不安、人際關係之間或自卑或孤獨等等，情緒經驗轉為感性赤裸的剖析或宣洩鬥爭式的回應。「你們壓力怎麼這麼大？」我們這屆經常從評審老師口中得到這樣的回饋。

「家」，一種空間、生活氣質、不同形式的歸屬，家的定義多樣化、心靈化、個人化，〈世代關係困擾下的家庭人〉指出「個體與自我得以發揮到極點，使得個體的存在先於這個家的存在」與華人對三代同堂的傳統「理想」互相抵觸，分別在個人追求和血緣關係的情感寄託，若兩代對家的認知不同，情感就無法穩固的建立，會造成不安與束縛。同儕之間最常聽聞的來自家庭的壓力，即是我們年輕一輩認為個人的存在先於家，認為自己的意見抉擇應須優先被考量，而與父母輩的「付出一回報」論相抵觸，然而新世代的我們卻又晚熟，獨立時期被向後推延，對父母的依賴延續更長，觀念抵觸的摩擦可能日益擴大，

造成雙方的痛苦。〈世代關係困擾下的家庭人〉一篇在文末回到「世代」這個斷層處，並認為人們為了生存在重複性高的「每日生命時間經驗」中，忽略了「世代生命時間經驗」，需要對生死有所察覺，才能將自己劃分進一段世代，更進一步使家庭成為因自由的相互之愛而成為的群體。而這份覺察即是照顧的行動。但對上一輩尚無法以行動回應，如前所述，我們以藝術展演創作為宣洩，這是屬於我們的日常生活的社會運動。

「因為新自由主義的全球性發展，消費主義主宰當代人的日常生活，使得人與商品貨物的互動，成為當代人尋找自我認同主要且普遍的方式。這裡所說的『物』還包括空間與地景等。但是這種建構自我的方式，往往因商品的更迭快速或全球流行，即使經過個人的各自拼湊，但仍很容易造成破碎的、多重的人觀與自我。更嚴重的是，多重的人觀與自我，往往彼此矛盾衝突，使人極為痛苦。」（黃應貴 2020）

若以廣義的消費定義來看，包含了對理念議題的包裝與推廣，我認為在製作作品的過程，甚至參觀展覽的過程，藝術作品即揭示了多重人觀的事實。布洛克指出，人的自我是由四個層次所構成，核心的自我、最低限度的自我、述說的自我、後設再現之自我。層層的推進中，個人需要先在時間中意識到自己的存有與方向，再轉為可以以語言訴說自己的經驗故事。藝術創作的擇題，若以個人經驗為核心，即是向他人述說自己的經驗故事，創作過程勢必要將某一段經驗突顯、脫離出來，於是作者本人會暫時抽離，以他者的角度來看這份經驗。這樣的過程反覆之下其實很痛苦，會像是將自我支解成很多部分，再以冷漠的視角，與指導老師反覆審視討論，給被分離出來的情感經驗寫一份屍檢報告，或論述或以其他媒材進行刺激感官的創作，最後形成作品，擺放在純淨的台座上、一盞聚光燈之下，向外、公開的供大量的他者審視碰觸。

「創作」，於〈受苦，並存在著〉篇章中，三位女性以創作拼湊出自己的存在與定位，儘管創作媒材都不盡相同，作品都使用了天主教的元素與世界觀，藉由象徵符號，將自己寄託於經典之中的情節與形象，得以抒發自己情感，化解傷痛所帶來的焦慮；我認為這即是完整的創作過程，雖然以藝術訓練來說，有很多的元素可以更好的調整（展示方式或媒材抉擇之類），但已經足夠讓就讀藝術的我驚艷，尤其是瑪拉的主題「天主子，萬民來朝」，以植物和舊鞋子象徵子民，植物的生命感、舊鞋子所具有的歲月、行動與方向性，將個人對經典畫面的想像加上情感符號充分的轉換，作為一件裝置作品，已經足夠引人入勝。作品在最後重要的就是觀眾的回饋了，當作品得到共鳴與理解回饋時，他們的自我認同也隨之增長，得到了生活的慰藉。創作於語言之外，形塑了三位女性存放苦痛的載體。

「剖析－支離－創作－存放」這樣的過程是為自我重構，在剖析自我的眾多經驗時，即不斷地找尋「我是誰？」這一問題的答案。創作往往是不斷延續下去的，可能是系列，也可能是很多風格迥異的小品，每一個作品都會代表創作者本身。「這無限靈活的自省，也將貶值、荒廢、暫時性等吸納入個人對於未來即自我的理解。換言之，當代人是不斷地在拼湊自己，而呈現多元、破碎、流動性的主體化過程。」(黃應貴 2020)」抽象一點說，每個人的人生就是作品，洞悉、抉擇、塑造，在能意識到自我的情況下，每個人都是藝術創作者，麥克魯漢在《認識媒體》一書中，即寄望藝術給予未來解脫與洞察的能力，他也認為所謂的藝術家，是指各行各業裡，能夠最先感知到當下的人。而當今世代，人們需要不斷的去辨識組成自我的碎塊，選擇自己寄託的價值，才能形塑安定的主體，從情緒苦痛脫離。

｜學期回饋

這學期是第一次接觸到人社院的課程，不斷的閱讀文本，且因為閱讀時會盡量抽離並將自己帶入文字所形塑的情境中，這和創作發想非常抵觸，學期初時令我苦惱了好一陣子，命題宏觀且有些跳躍的「我是誰？」，自己尚未轉化的情感經驗在閱讀論文後顯得薄弱，讓我整理形塑不了經驗故事。面對這些人生大議題仍是迷迷茫茫，於是我最後就選擇了這份迷茫進行創作，希望能形塑繪本故事般溫暖的世界觀，以掌紋的意象向觀眾傳達「一切都有所依，未來希望仍存」。以下是我的作品論述：

「『掌道地圖，以詔地事』，掌紋之於東方占卜學，決定了人一生的大致命運，可以透過觀察掌紋來預測將來方向，像是刻劃在皮膚上的個人人生指南，冥冥之中影響著未來，同時，它也保存了過去歲月的痕跡，留下曾經的坎坷、走過的道路、拐過的彎、遇見過的人。一條條道路被刻劃在掌心裡，我們走在掌紋之中，一趟被規劃好的旅程，一切都有所依，心之所向，對過去不必執著，而未來希望仍存。」(掌道-裝置作品 2022)

「每個人人生來的命運都被刻在手掌上了。」脈即是生命週期的框架與證明，掌紋之於人，是否也是這樣的存在？智慧、愛情與生命線早已被刻劃好，時間的推移下會有些增減變形，每一條紋路隨著年齡增長而逐漸加深。網狀交織的東西還有很多，像是道路，過去田間阡陌、現今的街道巷弄。從過去到現在，每個人走在路上的每分每秒，是不是也走在屬於自己的掌紋裡？每天必走的上放學路徑、運勢的凶與吉、明天要吃什麼、在轉角會遇到誰是否早已定案？像是個人地圖，以觸摸來讀取人生進度條，左右著生命當下的命運判斷，以及心之所向。

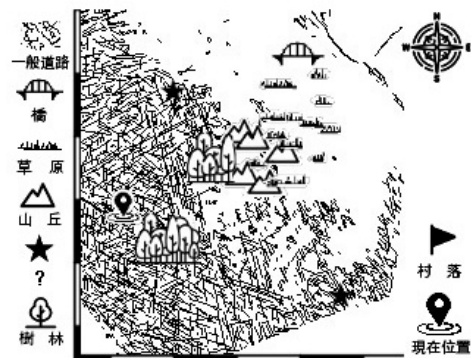
「掌道」這件互動裝置，是我製作的一台籤詩機，一開始會先掃描操作者的手掌紋，取得的手掌紋照片經過電腦程式處理繪製，轉換成地圖形式，像是加上方位、比例尺、景點圖標、現在位置等，加上文句解釋，最後列印出來（如附圖）；籤詩內容將觀眾塑造成旅人意象，敘述旅人在旅途中可能看見的景象，或者遇到的人事物，最後附上指引，告訴操作者看了自己的掌紋後，了解到自己所處的情況，之後去哪裡、做什麼可能會有好運。

這些對於掌紋的遐想，其實只是我一直以來的小小信念，相信著挫折終會過去，或者每個人的相遇都是必然，分離也是，但掌紋會幫我們紀錄並證明，過往的回憶不會就這樣變得不重要。想透過手掌紋，將這種對生活的勇氣傳達給觀眾，讓焦慮的心靈能有一些寄託，並且隨著籤文，慢慢回想最近的生活景象，整理並找到自己的「現在位置」。雖然作品中沒有傳統手相學的專業，只是一台隨機列印籤詩的機器，後續卻得到了非常多感動的回饋，像是自己的某些經驗真的如籤詩所言，或者接受指引後真的有好事發生，「我真的是如他所說的遊子返鄉」、「今天真的正好下雨耶」、「我昨天生日真的有吃到蛋糕」。也有人在經歷一番挫折後，抽到寫著有轉運跡象的籤而來向我道謝，就只因為一段莫名的文字又給他了一點希望與勇氣。明明應該是一個很容易被反駁推翻的機器占卜，大家卻能有不小的共鳴，充滿理性的現代人無法完全去除感性的寄託，而籤詩的文字所闡述的生活瑣事與操作者的生活經驗呼應時，生活中破碎的某一段經驗被發現、認同時，所帶來的情緒是很激烈的。

綜觀能力、自己、世界觀、所處的時代，藝術創作也是不斷在審視這些議題，老師在最後所說的不確定性就會是可能性，非常觸動正在接受創作訓練的我，期望未來加深自己的論述能力，並使用科技藝術媒材來向外界訴說更多事情。

／ 掌道心境 ／

寒冬細雨擾，窗邊炭火旁，
不識之人相談甚歡。



※圖標意義可參考機台說明

嚴冬細雨綿延，寒冷異常，使得旅人前行困難，只能先在附近村落暫歇。升起的爐火聚集來自各地的旅人，相互訴說來時路上的所見所聞，直至夜深仍不肯散去。

雖推遲了行程，卻也結識良友一二，收獲許多，結下良緣。

／ 指引 ／

可與新結交的朋友一同前行一段路，或得良機。

天氣寒冷適合喝黑糖鮮奶茶，
鹹的建議蘑菇濃湯。

—

上圖：「掌道」籤詩，皆為自己撰寫